麻雀幻想曲II
USER'S MANUAL

麻雀幻想曲II

～ＣＯＮＴＥＮＴＳ～

ＣＤ－ＲＯＭ版についてのご注意

本製品は、外国為替および外国貿易管理法に定める戦略物資（または関連役務）に該当します。従って、本製品を輸出する場合には、同法に基づく許可が必要とされます。

■PC－９８０１シリーズ
■PC－２８６／３８６／４８６シリーズ
■PC－９８０１NOTEシリーズ　　の方へ

起動前のご注意

・このソフトはＶＭ以降の機種（ＸＡ／ＸＬ／Ｕ２を除く）で動作します。
・メインメモリは６４０ＫＢ以上必要です。
・４００ライン、アナログディスプレイが必要です。
・ＦＭ音源ボードが実装されていないと、音楽を聞くことは出来ません。
・１ＭＢディスクドライブが２ドライブ必要です。
（１ドライブはＲＡＭドライブでも可）
・初期ＶＭ及びＵＶは１６色ボードが必要です。
・ジョイパッドには対応していません。

ＰＣ－３８６Ｍ／ＰＣ－ＯＮＥユーザー
ならびにＧＴ－１００インターフェースボード実装の方へ

PC-368 M/PC-ONE のソフトディップスイッチで「イメージスキャナを使用する」(PC-386 M では工場出荷の設定)になっている場合は、本ソフトが正常に動作致しませんので、ディップスイッチを変更して下さい。 また、GT-100 インターフェースボードが実装されていると同じように正常に動作致しませんので、ボードを取り外して起動して下さい。

ゲームの起動方法

ごく一般的な９８の場合
ドライブ１にゲームディスクＡを入れて起動して下さい。

９８ノートの場合
ＲＡＭドライブを使用します。
９８ＮＯＴＥメニューのオートモードを選び、ゲームディスクＡをドライブに入れて下さい。後は画面の指示に従って、自動的に起動して下さい。

後は、画面上の指示に従ってディスクの入れ替えをしてください。

ハードディスクにインストールした場合
ＭＳ－ＤＯＳが起動された後、まずカレントディレクトリを『麻雀幻想曲II』のゲームディレクトリに移動します。そして、[RUNMF 2]と入力してリターンキーを押して頂けるとゲームが起動します。

コンフィグレーション

ゲームが起動した時の初めのメニューで「コンフィグレーション」を選んで頂くと下記の設定が出来ます。
一度設定をすると設定内容を保存しますので、以後起動する時に設定し直す必要はありません。
なお、［　］内が商品出荷時の設定です。

項目	設定	説明
※１		
入力設定・・・・・・・・	マウス	マウスを使用
	キーボード	キーボードを使用
画面モード・・・・・・	［アナログ１６色］	通常のアナログディスプレイ等
	モノクロ液晶８色	９８ノート使用時
難易度・・・・・・・・・・	Ｅａｓｙ	
	［Ｎｏｒｍａｌ］	ゲームの難易度調整　３段階から選択
	Ｈａｒｄ	
オートツモ・・・・・・	［ＯＮ］	
	ＯＦＦ	リーチ後のオートツモの設定
	ＡＳＫ	
イカサマ・・・・・・・・	［有り］	
	無し	ヌギヌギモードでのイカサマの使用
※２		
音量バランス・・・・	［内蔵］	ＤＸ／ＦＸ等、音源が本体に内蔵の機種
	外付け	拡張スロットに差すタイプのＦＭ音原
※３		
セーブドライブ・・	［１］	通常の場合
	２	９８ノートを御使用の場合でフロッピーにデータをセーブされる場合

※１　入力装置のデフォルトは起動時に選択したものになっています。
※２　標準ＦＭ音原以外で音楽を演奏されている場合は意味を持ちません。
※３　９８ノートシリーズを御使用の場合でセーブドライブをＲＡＭドライブ側（１）に設定してある場合、フロッピーディスクにはセーブデータが書き込まれません。

ハードディスクへのインストール

この『麻雀幻想曲II』は、ハードディスクへインストールしてプレイする事が出来ます。なお、動作環境等によっては正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、インストールが原因でハードディスクのデータ損傷・破壊等が生じましても、当社では一切責任を負いかねますのでご注意下さい。

インストール方法
ゲームディスクＡに入っている[INSTALL . BAT]を使用して下さい。
【例】 ゲームディスクがドライブＣ、インストール先が A:¥MF 2 の場合
INSTALL C: A:¥MF 2 ［リターン］　でインストールが実行されます。

■X68000シリーズの方へ

起動前のご注意

特にありません。

ゲームの起動方法

ふつうにゲームをする場合

ドライブ0にゲームディスクAを入れて起動して下さい。

なお、ハードディスクが接続されている場合は、OPT1キーを押しながら起動して下さい。

後は、画面上の指示に従ってディスクの入れ換えをして下さい。

ハードディスクにインストールした場合

Human68Kが起動された後、まずカレントディレクトリを『麻雀幻想曲II』のゲームディレクトリに移動します。そして、[RUNMF 2] と入力してリターンキーを押して頂けるとゲームが起動します。

コンフィグレーション

ゲームが起動した時の初めのメニューで「コンフィグレーション」を選んで頂くと下記の設定が出来ます。

一度設定をすると設定内容を保存しますので、以後起動する時に設定し直す必要はありません。

なお、[ ] 内が商品出荷時の設定です。

※1		
入力設定・・・・・・・・	マウス	マウスを使用
	キーボード	キーボードを使用
画面モード・・・・・・	[31KHz]	通常のモニターの場合
	24KHz	24KHz対応のモニターの場合
難易度・・・・・・・・・・	Easy	
	[Normal]	ゲームの難易度調整　3段階から選択
	Hard	
オートツモ・・・・・・	[ON]	
	OFF	リーチ後のオートツモの設定
	ASK	
イカサマ・・・・・・・・	[有り]	
	無し	ヌギヌギモードでのイカサマの使用

※1　入力装置のデフォルトは起動時に選択したものになっています。

ハードディスクへのインストール

この『麻雀幻想曲II』は、ハードディスクへインストールしてプレイする事が出来ます。なお、動作環境等によっては正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、インストールが原因でハードディスクのデータ損傷・破壊等が生じましても、当社では一切責任を負いかねますのでご注意下さい。

インストール方法

ゲームディスクAに入っている [INSTALL.BAT] を使用して下さい。

【例】

ゲームディスクがドライブC、インストール先がA:¥MF2の場合

INSTALL C: A:¥MF2 [リターン]

でインストールが実行されます。

■FM－TOWNSシリーズ
■FM-TOWNS MARTY　　の方へ

起動前のご注意

・メインメモリが２ＭＢ以上必要です。
・キーボード及びパッドで操作される場合は、ＰＡＤ＆ＭＯＵＳＥ端子の右側にマウスも接続しておく必要があります。
　(パッドは端子の左側に接続して下さい)
・ゲームの途中経過を記録する場合はブランクディスク（２ＨＤ）が１枚必要です。

FM-TOWNS ＭＡＲＴＹの方へ

このゲームはマーティにも対応しておりますが、ＺＯＯＭボタンに完全に対応しておりません。おかしな動作になる場合がありますので、極力押さないようお願い致します。マーティのパッドは端子の左側に接続してください。マウスは特に必要ありません。

セーブディスクについて

ゲームの途中経過をセーブする場合は、初期化されたディスクを用意していただく必要があります。
マーティの場合は、ディスクの初期化は何もソフトを入れない状態で電源を入れていただいて、パッドの SELECT ボタンを押すことで表示される補助メニューの「データフロッピィの作成」という項目で作成することができます。
その他のＴＯＷＮＳシリーズの場合は、ＴＯＷＮＳ－ＯＳを起動していただいてディスク初期化を実行してください。またセーブディスクはドライブ番号０番に入れておいてください。

ゲームの起動方法

一般的な場合

ＣＤ－ＲＯＭドライブにＣＤをセットして起動して下さい。

ハードディスクにインストールした場合

ＴＯＷＮＳ－ＯＳが起動された後、まずコンソールモードに入っていただき、そしてカレントデレクトリを『麻雀幻想曲II』のゲームデレクトリに移動します。そして、[RUNMF 2] と入力してリターンキーを押して頂けるとゲームが起動します。
なお、コンソールエミュレータ等を使用していて、起動出来ない時は、タウンズメニューに登録して実行してみて下さい。

コンフィグレーション

ゲームが起動した時の初めのメニューで「コンフィグレーション」を選んで頂くと下記の設定が出来ます。
一度設定をすると設定内容を保存しますので、以後起動する時に設定し直す必要はありません。
なお、[　] 内が商品出荷時の設定です。

※１		
入力設定‥‥‥‥	マウス	マウスを使用
	キーボード	キーボードを使用
難易度‥‥‥‥‥	Ｅａｓｙ	
	[Ｎｏｒｍａｌ]	ゲームの難易度調整　３段階から選択
	Ｈａｒｄ	
オートツモ‥‥‥	[　ＯＮ　]	
	ＯＦＦ	リーチ後のオートツモの設定
	ＡＳＫ	
イカサマ‥‥‥‥	[　有り　]	
	無し	ヌギヌギモードでのイカサマの使用

※１　入力装置のデフォルトは起動時に選択したものになっています。

ハードディスクへのインストール

この『麻雀幻想曲II』は、ハードディスクへインストールしてプレイする事が出来ます。なお、動作環境等によっては正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、インストールが原因でハードディスクのデータ損傷・破壊等が生じましても、当社では一切責任を負いかねますのでご注意下さい。

インストール方法

ＣＤ－ＲＯＭに入っている [INSTHDTW．EXE] を使用します。

【例】

(¥MF 2 というデレクトリにインストールする場合)
ＴＯＷＮＳ－ＯＳからコンソールモードに入り、ドライブＱへカレントを移動した後
　INSTHDTW Q: D:¥MF 2　[リターン]
でインストールが実行されます。

■ＰＣ－９８２１シリーズの方へ

起動前のご注意

・このソフトをプレイするには下記のものが必要です。

１．６Ｍバイト以上の内蔵メモリ
内蔵または外付けのＮＥＣ純正ＣＤ－ＲＯＭユニット
日本語ＭＳ－ＤＯＳ Ver5.0 （運用ディスク）
日本語ＭＳ－ＤＯＳマルチメディアエクステンションＳＥＴＵＰディスク（ＭＳ－ＤＯＳに MSCDEX．EXE が内蔵されている場合は必要有りません）
ブランクディスク（２ＨＤ）１枚

・ジョイパッドには対応しておりません。

起動用ディスクの作成

ＰＣ－９８２１ではＣＤ－ＲＯＭから直接ゲームを起動出来ませんので、ゲームを始めるための起動ディスクを作成する必要が有ります。ハードディスクを御使用の場合はハードディスクにインストールして御使用になる事も可能です。

起動ディスクの作成には以下のものが必要です。
日本語ＭＳ－ＤＯＳ Ver5.0 運用ディスク
日本語ＭＳ－ＤＯＳマルチメディアエクステンションＳＥＴＵＰディスク
モデルＳ２の場合、本体付属の日本語ＭＳ－ＤＯＳシステムディスクでは起動ディスクを作成出来ませんので本体付属のマニュアルを参照して、運用ディスクを作成しておいて下さい。

起動ディスクの作成は以下の手順でおこなって下さい。
①ＣＤ－ＲＯＭがアクセス出来るＭＳ－ＤＯＳを起動します。
②「麻雀幻想曲II」のＣＤ－ＲＯＭをＣＤ－ＲＯＭドライブにセットします。
③コマンドライン（A>）の状態からカレントドライブをＣＤ－ＲＯＭに移します。
④ INST21 と入力し、リターンキーを押します。
⑤画面の指示に従いディスクを入れ替えて下さい。
画面に「最初のシステムディスクを入れて下さい」と表示が出れば、日本語ＭＳ－ＤＯＳ運用ディスク＃１を入れて下さい。「次のシステムディスクを入れて下さい」と表示が出た場合は、順次、運用ディスク＃２～＃５、マルチメディアエクステンションＳＥＴＵＰ ディスクと入れていって下さい。
起動ディスクに必要なファイルを全てコピーすれば、起動ディスクの作成が終了します。

ゲームの起動方法

起動用ディスクからの場合
ＣＤ－ＲＯＭドライブにＣＤ、ドライブ１に起動用ディスクをセットして、起動して下さい。

ハードディスクにインストールした場合
ＭＳ－ＤＯＳが起動された後、まずカレントデレクトリを『麻雀幻想曲II』のゲームデレクトリに移動します。そして、[RUNMF2] と入力してリターンキーを押して頂けるとゲームが起動します。

コンフィグレーション

ゲームが起動した時の初めのメニューで「コンフィグレーション」を選んで頂くと下記の設定が出来ます。
一度設定をすると設定内容を保存しますので、以後起動する時に設定し直す必要はありません。
なお、[ ] 内が商品出荷時の設定です。

※１		
入力設定········	マウス	マウスを使用
	キーボード	キーボードを使用
難易度··········	Ｅａｓｙ	
	[Ｎｏｒｍａｌ]	ゲームの難易度調整　３段階から選択
	Ｈａｒｄ	
オートツモ······	[ＯＮ]	
	ＯＦＦ	リーチ後のオートツモの設定
	ＡＳＫ	
イカサマ········	[有り]	
	無し	ヌギヌギモードでのイカサマの使用

※１　入力装置のデフォルトは起動時に選択したものになっています。

ハードディスクへのインストール

この『麻雀幻想曲II』は、ハードディスクへインストールしてプレイする事が出来ます。なお、動作環境等によっては正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、インストールが原因でハードディスクのデータ損傷・破壊等が生じましても、当社では一切責任を負いかねますのでご注意下さい。

インストール方法

ＣＤ－ＲＯＭに入っている［INSTHD21.EXE］を使用して下さい。

【例】

ＣＤ－ＲＯＭドライブがＱ、インストール先がA:¥MF2の場合

INSTALL Q: A:¥MF2 ［リターン］

でインストールが実行されます。

ゲームの操作方法

基本的な操作

この『麻雀幻想曲II』では、マウス・キーボード・ジョイパッドでの操作が可能になっております。
（ＰＣ９８シリーズは、ジョイパッドには対応しておりません。）

［マウスでの操作］

マウスカーソルを選択したい牌や、メニューが表示されている時は選択したい項目にあわせて、左クリックを押してください。また、右クリックで特殊機能の呼び出し・キャンセルになります。
▼マークが点滅している場合は、左クリックを押すと先に進みます。

［キーボード／ジョイパッドでの操作］

このマニュアルでは、特定のキーやボタンを下記の表のように、統一して呼ばせて頂きます。
左右キーにて選択したい牌や、メニューが表示されている時は上下キーで選択したい項目を選択して、決定キーで選択してください。
また、キャンセルキーで特殊機能の呼び出し・キャンセルになります。
▼マークが点滅している場合は、決定キーを押すと先に進みます。

	キーボード	ジョイパッド
上下キー	［２・８］［↑・↓］	十字ボタンの上下
左右キー	［４・６］［←・→］	十字ボタンの左右
決定キー	［リターン］［スペース］	［Ａ］ボタン
キャンセルキー	［ＥＳＣ］［０］	［Ｂ］ボタン

麻雀勝負での操作

牌を捨てる・・・・・・・・・・マウスでの場合は、捨てたい牌にマウスカーソルを合わして左クリックする事で牌を捨てられます。
キーボード・ジョイパッドでの場合は選択キーで捨てたい牌を選択して決定キーで牌を捨てる事が出来ます。

鳴く・ロンする・・・・・・鳴ける時やロン出来る時には、自動的にメニューが表示されますので、その中から選択して下さい。
また、鳴けるパターンが２つ以上ある場合は、その後に鳴きの組み合わせを選択することになります。
※鳴くとは「ポン」「チー」「カン」する事を言います。

ツモ・・・・・・・・・・・・・・・・・マウスでは左クリックで、キーボード・ジョイパッドでは決定キーを押す事でツモ出来ます。
鳴きのメニューが表示されている時は？
マウスでは右クリックまたはメニューの外でクリックする事によってツモ出来ます。
キーボード・ジョイパッドでは、キャンセルキーを押す事によってツモ出来ます。

リーチ・ツモロン・・・・マウスでは右クリック、キーボード・ジョイパッドではキャンセルキーを押す事で、メニューが表示されますので、そこで選択して下さい。

How to Play ・・・

ストーリーモード

このモードは、アドベンチャーゲームライクなストーリーと麻雀勝負を組み合わせられたアクティブのテーブルゲームでは定番となっている（？）モードです。
麻雀勝負の操作方法は、前のページで簡単ですが説明しましたので、ここでは、アドベンチャーゲームシーンの操作方法を説明させて頂きます。

・行動／会話の選択・・・・ストーリーを進めて行くと、当然の事ながら（？）会話や行動の選択を求めてきます。操作は至って簡単で、貴方が「これだ！」と思ったものを選択すればいいだけです。

[マウスでの操作]

あなたが選びたい選択肢の上にマウスカーソルを移動させて、左クリックすればＯＫです。

[キーボード・ジョイパッドでの操作]

上下キーであなたが選びたい選択肢にカーソルを移動させて、決定キーを押せばＯＫです。

・ウィンドウを消す・・・・画面いっぱいにグラフィックが表示されるシーンが幾たびとありますが、この時に「メッセージウィンドウが邪魔だ！」という時に、一時的にウィンドウを消す事が出来ます。マウスでは右クリック、キーボード・ジョイパッドではキャンセルキーを押す事で消えます。なお、元に戻すときは、これらのクリックまたはキャンセルキーをあと２回押す事で元に戻ります。ちなみに、１回押すと、下で説明するセーブ／ロードのメニューが開きます。

・セーブ／ロード・・・・・・もちろんの事ですが、ゲームの途中経過を記録して、再び再開する事が出来ます。

[通常画面の時]

ここでいう通常画面とは、全画面より小さい絵が枠の中に表示されている時の事を言います。
マウスでは右クリック、キーボード・ジョイパッドではキャンセルキーを押す事でメニューが開きますのでそこでコマンドを選択して下さい。

[大画面の時]

ここでいう大画面とは、画面全体（４００ライン）にグラフィックが表示されている時の事を言います。
マウスでは右クリック、キーボード・ジョイパッドではキャンセルキーを２回押す事でメニューが開きますので、そこでコマンドを選択して下さい。

対戦ぬぎぬぎモード

このモードは、対戦したい女の子を選んで麻雀勝負が出来るというモードです。もちろんあなたが勝負に勝てば女の子がぬぎぬぎするのは当然の事（？）

・セーブ／ロードについて・・・・このモードでも対戦結果を記録しておくことが出来ます。あなたが、勝負に勝つとセーブするかしないかを聞いてきますので、どちらか選んで下さい。
ロードは、女の子を選んだ時に、もしその娘に勝ったという記録が残っていれば、その途中からプレイ出来ます。

VSコンピュータモード

このモードは、コンピュータの強さ・運、プレイヤーの運を好きなように設定して麻雀対戦ができるものです。もし、あなたが勝負に勝っても、女の子のHなグラフィックが拝めると言う事はないので、変な期待はしないように・・・

トレーニングモード

このモードは、文字どおりトレーニングするモードなのです。
実際のゲームは、○○○という役を作れという指示が出てきたりしますので、慎重に、そして楽しんで役を作って下さいね。

麻雀幻想曲IIストーリーモード

遠い遠い、遥か昔・・・。
人々が魔法を信じ、精霊達が地上に満ち溢れていた
時代にこの物語はつづられた。

伝説の魔術師オーディンが時の魔法を使いて
彼方から持ち帰りし百三十六個の石は「牌」と呼ばれ
剣に変わる新しい武器として人々に伝えられた・・・。

その格闘方法は麻雀と呼ばれ、これを期に流血を招く
剣や魔法による戦いを見ることは少なくなっていった・・・。

舞台は麻雀の牌が総てを支配する幻想の世界。
前作、麻雀幻想曲にて魔女ベラドンナを倒した主人公リングはそれと同時に
旅の途中に出会ったエルフの少女ラズベリーをベラドンナの怪光線にて絶命させ
てしまう。

リングには将来を誓いあった隣国の姫タニアが待っていた。しかし、
密かにラズベリーに心引かれていたリングはラズベリーを彼女の故郷
エルフの森に葬ってやる事を決意する。愛する人タニア、に「必ず戻る」と誓い、
リングは新たな旅に出るのであった。

その旅の途中の事だった。

リングがとある山中で夜営していた時、二人の魔導士が目の前に現れる。
それはリングの袂にあったラズベリーの亡骸を、半ば強制的にリングから
奪い去って消えていったのであった。

何も出来なかった己の無力さを悔やむリングは、酒びたりの生活を送る。
そんなある日リングの山小屋にて、あの山中に現れた二人の魔導士と再会する事
になる。

二人はエルフの女性でラズベリーの３つ子の姉妹であると言い、
名をブルーベリー、ストロベリーと名乗った。

二人はラズベリーを復活させるため、リングを頼りにやって来たと言う。
リングは二人の要望に答え、ラズベリーの里エルフの村へ、彼女達と一緒に
旅立つのであった。

ラズベリーの復活を己の希望に代えて

そしてリングの冒険がはじまる・・・・・

栄光を誇ったドラングファー公国の王子だったが、古代王朝から生き延びていた魔女ベラドンナに祖国を滅ぼされる。

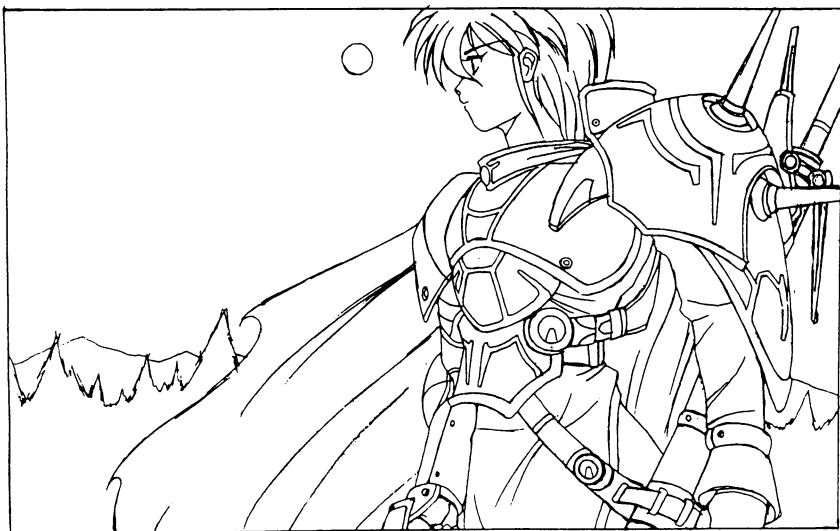
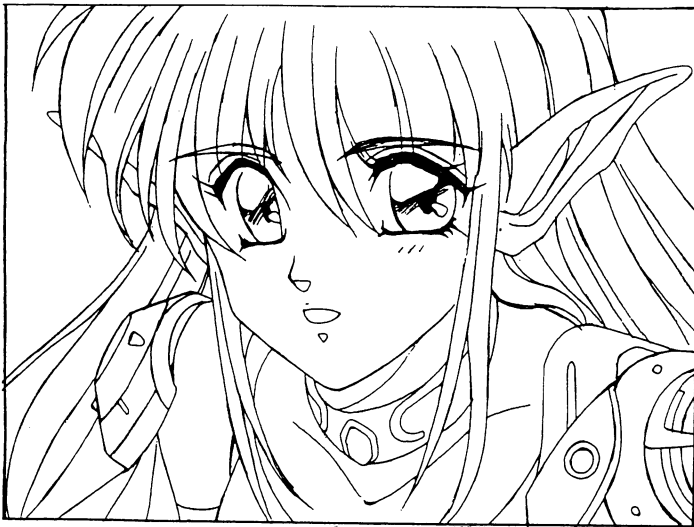
想い人とも引き離され、親を失い、流浪の戦士として諸国を旅していたリングは、旅の途中でエルフの少女ラズベリーと出会い心の底で恋心を抱く。が、宿敵ベラドンナとの対決の時、彼女をベラドンナの手によって失ってしまう。

その直後、祖国の敵、ベラドンナは成敗することができたが・・・ラズベリーを失った自分の不甲斐なさに悲しむ。

そして、彼は、ラズベリーの亡骸を背負い再び旅立つ・・・彼女の故郷、エルフの村へ・・・

今ここに、彼の冒険は新章を迎える。

どこにあるかもわからない、エルフの村へ旅だったリングを待っているものは・・・

リング・ドラングファー

異次元にあるといわれている、エルフの村からやって来た少女。悪い奴隷商人に捕まり、売り飛ばされるところをリングに助けてもらい、その後リングと行動を共にする。

リングが宿敵ベラドンナと対峙したときにベラドンナが発した怪光線を身に受けて死んでしまう。この物語最大の悲劇のヒロインだが・・・

彼女には数奇な運命が待ち構えていた。

・・・リングとの出会い

・・・彼女に与えられた使命

・・・そして

はたして彼女は再び生を受けることが出来るのであろうか？

すべてはリングの手にかかっている。

ラズベリー・ベルリネッタ

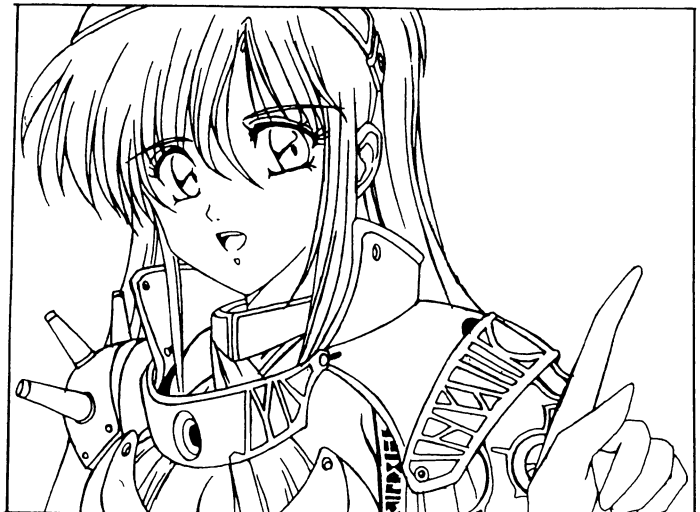
ブレンヒルド・ベルナード

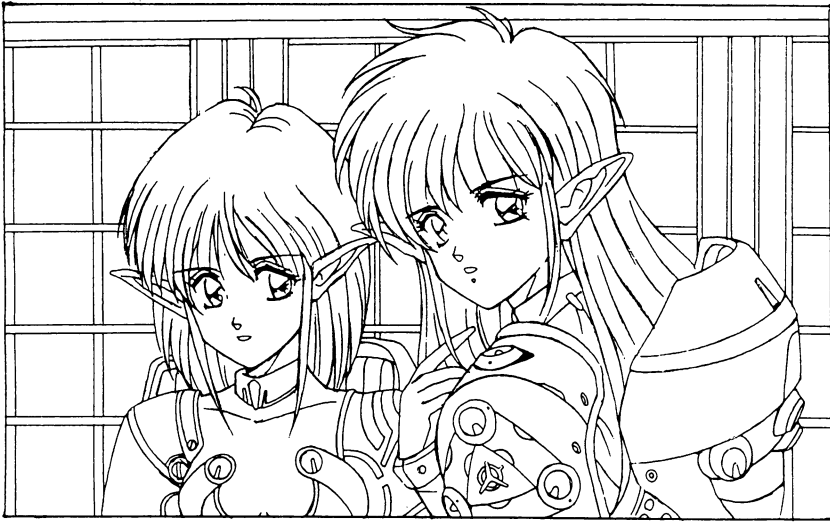
ブレンヒルドは、とある国の姫だった。ある日その身分をかなぐり捨て、魔法戦士を目指し旅に出た、アバズレの王女様。

しかし、魔法戦士の道遠く、盗賊まがいの生活をしていたところ、リングに麻雀で挑み、見事に負けてしまう。それまで負けた事の無かった彼女は、この勝負がきっかけとなり、リングに惚れ込んでしまう。

最初のきっかけは単純だった。健気にリングの後を追いかける彼女は、やがて本物の恋に落ちることになる。

そして、彼女の中で長い時間が流れ去り本編では再びリングと出会う事になる。

彼女の恋は・・・悲恋なのか・・・

ブルーベリー・ベルリネッタ

エルフの種族には、代々、女性のエルフの３つ子が各世代に存在する。
ブルーベリーは現世代のそれの長女に、ラズベリー次女、ブルーベリーは末女にあたる　ベルリネッタ家の３つ子達には、ある宿命が備わっている。
それは巫女となる運命
それは世を見守る宿命
それは秩序の象徴

そして、彼女達の中で、誰かが一人でも欠けてしまったとき・・・
それはこの世界の混沌を導くといわれる。
ラズベリーを欠いた今、世界は再び混沌へと動き出す。
彼女達はラズベリーを復活させる為に人間界へとやって来た。

ストロベリー・ベルリネッタ

役の一覧

麻雀で上がるのにぜ～ったいに必要なのが、役なるものです。
この下にある役が、この『麻雀幻想曲II』で採用されているものです。
なお、一部の役で扱いが実際の麻雀と異なる場合がありますので、「何か違うぞぉ」なんてな時は、勘弁プリーズです。
また、役の後ろの【　】内は鳴けば何翻であるかをあらわしています。【－】になっているものは、鳴くと役がなくなる事を示しています。
ちなみに、図は例です。

一翻役

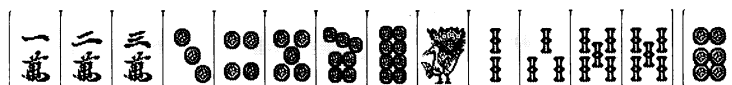
立直（リーチ）【－】
テンパイになった時に、千点棒を場に出す（リーチする）と成立する役です。

自摸（ツモ）【－】
テンパイになった時に、上がり牌をつもった時につく役です。

一発【－】
リーチしてから１巡以内に上がるとつく役です。ただし、そのうちに他家がチー・ポン・カンをした場合は無効になってしまいます。

タンヤオ【一翻】
字牌、１・９牌を使わないで面子を作った時につく役です。

役牌【一翻】
白・発・中、場風、自風のうちのどれかで刻子を作った時につく役です。

平和（ピンフ）【－】
頭が役牌以外のもので４組の順子で構成され、なおかつ待ちが両面の状態で上がった時につく役です。

一盃口（イーペーコー）【－】
同じ順子を２組そろえた時につく役です。

嶺上開花（イーシャンカイホー）【一翻】
カンをして取ってきた王牌でつもった時につく役です。

海底（ハイテイ）【一翻】
一番最後に取れる牌で上がった時、または、その牌をつもった時につく役です。

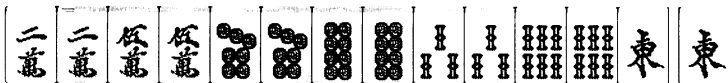
ドラ【一翻】
上がった時に、ドラになっている牌が自分の牌の中に含まれている時に、１枚につき１翻がつく役です。

2翻役

ダブル立直【－】

１巡目にリーチをかけた時につく役です。

七対子（チートイツ）【－】

２枚１組の牌を７種類そろえて上がった時につく役です。ただし、同じ牌を４枚使ってはいけません。

三暗刻（サンアンコー）【－】

３組の刻子または槓子がそろっている時につく役です。

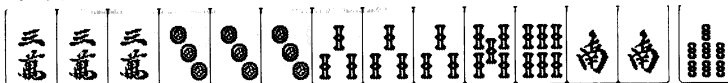
一気通貫【一翻】

１種類の牌で１から９までがそろっている時につく役です。

三色同順【一翻】

同じ数の３組の順子が別々の種類の牌でそろっている時につく役です。

三色同刻【一翻】

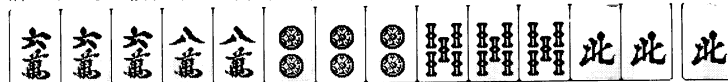
同じ数の３組の刻子が別々の種類の牌でそろっている時につく役です。

三連刻（サンレンコー）【一翻】

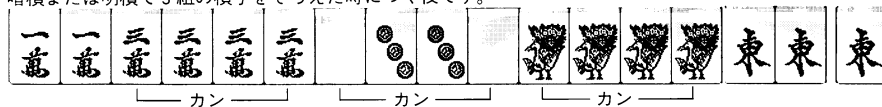
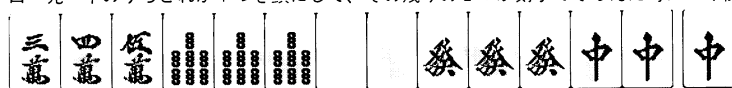
１種類の牌で連続した３つの数の刻子がそろっている時につく役です。

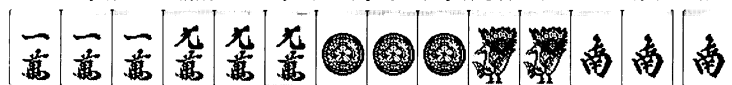
チャンタ【一翻】

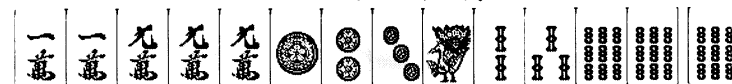
全ての面子の中に１・９または字牌が含まれている時につく役です。

対々和（トイトイ）【二翻】

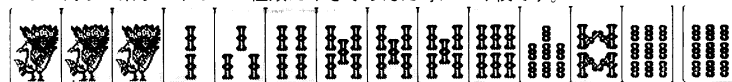
４組の刻子または槓子を自分の手持ちの牌、または鳴くなどの手段でそろえた時につく役です。なお、すべて手持ちの牌でそろえた場合は、四暗刻（役満）になる。

└─ ポン ─┘　└─ ポン ─┘

三槓子（サンカンツ）【二翻】
暗槓または明槓で３組の槓子をそろえた時につく役です。

小三元【二翻】
白・発・中のうちどれか１つを頭にして、その残りの２つが刻子でそろえた時につく役です。

混老頭（ホンロートー）【二翻】
１・９と字牌のみで構成される対々和です。なお、字牌を含まないものは清老頭（役満）になる。

３翻役

二盃口（リャンペーコー）【 − 】
２組の一盃口をそろえた時につく役です。

ジュンチャン【二翻】
１・９牌が含まれた面子だけをそろえた時につく役です。

混一色（ホンイツ）【二翻】
１種類の牌と字牌で全ての面子がそろえた時につく役です。

６翻役

清一色（チンイツ）【五翻】
万子・筒子・索子のうちの１種類だけをそろえた時につく役です。

役満

天和（テンホー）【 ― 】
親の配牌の時に、すでに全ての面子がそろっていた状態の役です。

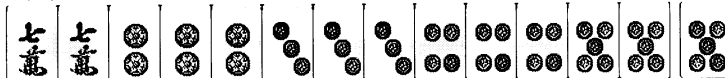
地和（チーホー）【 ― 】
子の時の１巡目のつもで、全ての面子がそろった時の役です。

人和（レンホー）【 ― 】
１巡目にロンで上がった時につく役です。

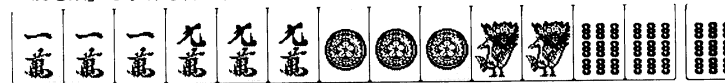
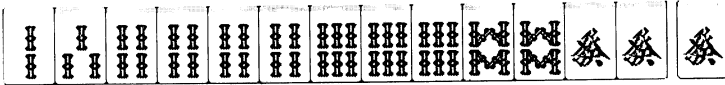
字一色（ツーイーソー）【役満】
全ての面子を字牌だけでそろえた時につく役です。

大三元【役満】
白・発・中をすべて刻子か槓子でそろえた時につく役です。

四暗刻（スーアンコウ）【 ― 】
「対々和」をすべて手持ちの牌でそろえた時につく役です。

四連刻（スウレンコー）【役満】
１種類の牌で連続した４つの数の刻子がそろっている時につく役です。

四槓子（スーカンツ）【役満】
暗槓または明槓で４組の槓子をそろえた時につく役です。

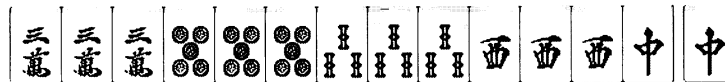
小四喜（ショウスーシー）【役満】
東・南・西・北のうちのどれか１つを頭にして、残りが刻子でそろえた時につく役です。

清老頭（チンロートー）【役満】
「混老頭」を字牌を含まずにそろえた時につく役です。

緑一色（リューイーソー）【役満】
索子の２・３・４・６・８と發のみで面子をそろえた時につく役です。

大車輪【 − 】
筒子で数が７連続の「清一色」をつくった時につく役です。

九連宝燈（チューレンポートー）【 − 】
１と９を刻子で、２から８までを１枚ずつそろえた時につく役です。

国士無双（コクシムソウ）【 − 】
１・９牌と字牌をすべて１枚ずつそろえ、さらにそのうちの１種類を頭にすると成立する役です。

ダブル役満

四暗刻単騎【 − 】
「四暗刻」を単騎待ちで上がった場合の役です。

大四喜（ダイスーシー）【ダブル役満】
東・南・西・北のすべてを刻子か槓子でそろえた時につく役です。

アンケートコーナー

さてさて、アンケートのお時間です。あなたが記入した選択の一つ一つによって今後の商品の内容がもっと良くなる！かもしれませんので、率直な回答をしてくださいネ。アンケートはがきの回答欄に○をつけて、ポストへ投函してくださいね。複数回答もＯＫです。それから出来れば、一言でもいいから下の余白に何か書いていただけると結構うれしいです。(ここの意見を読むのが楽しみなスタッフが多いですから・・・・・・・・)
では、あなたのご意見をお待ちしておりま〜す。

1．このソフトを買った動機は？
[A]…おもしろそうだったから [B]…パッケージに見とれて・・・ [C]…麻雀が好きだから
[D]…前作がおもしろかったから [E]…アクティブのソフトだから [F]…なんとなく

2．対戦相手（コンピュータ）を総合的に見ると...
[A]…異常〜に強い。こんなの勝てねぇ！ [B]…ほどよく強い [C]…自分にはちょうど良い
[D]…ちょっと弱いかな [E]…てめー、弱すぎる。なんとかしろ！！ [F]…よく分からない

3．グラフィックについて、どう思う？
[A]…バッチグーですょ [B]…良く出来ていると思う [C]…まぁ、こんなものでしょう
[D]…もうちょっと頑張ってくれ [E]…バカヤロー！ [F]…何とも思わない

4．音楽についてては、どう？
[A]…場面に合っててグーです [B]…良く出来ていると思う [C]…まぁ、こんなもの
[D]…もっとノリノリの曲にして [E]…良くない [F]…よく分からない

5．ストーリーモードはどうでしたか？
[A]…もぉ、さいこ〜っ！ [B]…なかなかの出来だ [C]…こんなもんでしょう
[D]…あんまり面白くない [E]…なんじゃこりゃ・・・ [F]…よく分からない

6．４つあるゲームモードで気に入ったものは？
[A]…全部気に入ったぞ [B]…ストーリーモード [C]…対戦ぬぎぬぎモード
[D]…ＶＳコンピュータモード [E]…トレーニングモード [F]…全部おもしろくないょ

7．７８００円という値段はどう思う？
[A]…安い！得した気分だ [B]…値段の割によく出来ている [C]…ちょうどいいです
[D]…もうちょっと安くして [E]…高い、高い、高いぞぉぉ [F]…何とも思わない

8．パッケージ・マニュアルはどうですか？
[A]…グッドですねぇ [B]…こんなもんでしょう [C]…パッケージが美しくないぞ
[D]…マニュアルがいまいち [E]…こんなもので商品にするな [F]…なんとも思わない

9．このソフトをどういう風に扱うつもり？
[A]…宝物 [B]…毎日やりまくる [C]…コレクションに加える [D]…中古屋に売ってやる
[E]…こんなもんゴミだ、ジャマだ、捨ててやる [F]…エヘヘ・・・

※このアンケートは、こちらにてコンピュータに入力後、統計的に利用するだけであり、アンケートの回答等によってご迷惑をお掛けするような事はありませんので、率直にお答えください。

Ａｃｔｉｖｅ－ＮＥＴのお知らせ

アクティブでは、ユーザーサポートの一環として、またユーザー様との交流を目的にＢＢＳを運営しています。

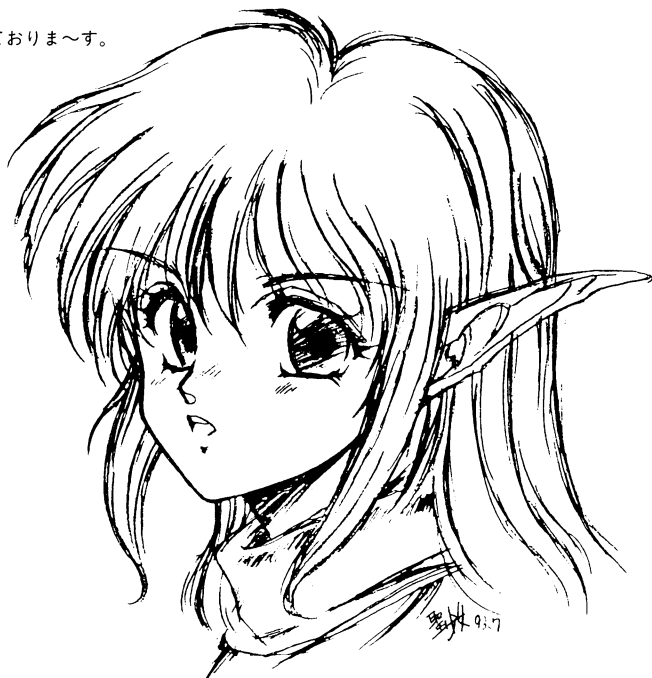
入会条件等は、特に設定していないので、ど～んどんアクセスして下さいネ／
また、Ｔｒｉ－Ｐのコールアウトサービスもご利用になれますので、遠方の方もどしどしアクセスしてね。

ＩＤの登録方法は、オンラインサインアップです。
で、ネットにアクセスしてくれて、「ＩＤ」と聞かれたら「ＧＵＥＳＴ」と入力するとゲストとしてネットに入ることが出来ます。それから、メインメニューの所で'Ａ'コマンド（入会方法について）を入力して、質問を正確に答えていけばＩＤを取得することが出来ます。

電話番号	０７５（５０２）２６４３（代表２回線）
	０７５（５０２）８０６３　※この番号は運営時間に注意／
Ｔｒｉ－Ｐ	ＣＸＡＣＴＩＶＥ
プロトコル	Ｎ８１ＸＮ
回線数	３回線
ボーレート	１２００／２４００／９６００
運営時間	２４時間……………………………075-502-2643
	ＰＭ６：００～ＡＭ１１：００（１７時間）‥‥075(502)8063

なお、[075(502)8063] は会社のユーザーサポート電話を夜間使用しているので、くれぐれも時間外にはアクセスしないで下さいネ。かけられるとちょっと困ってしまいます‥‥

ではでは、皆様のアクセスをお待ちしておりま～す。

Active Information Paper 1

アクティブインフォメーションペーパー

さて唐突ですが、アクティブには会報がありません。
「ファンクラブは無いのですか？」「会報のような物があれば送ってください」
このようなお葉書をよく見るようになりました。
しかし今の体勢でファンクラブなんてものはかなり無理があり、せめて会報くらいは作らねば・・・ということで、今回のこの４ページを作ってみました。むむ、しかし何をやってよいものやら・・・こまったこまった。

しかし次回作マニュアルからはこういった会報もどきがマニュアルに付くようになります。ですのでここはひとつ皆さんの「あれやって」「これやって」といった要望を募集中です。アンケート葉書のついででもいいし封書で熱い想いを原稿用紙３０枚に書いて送ってくださってもＯＫ。あ、絵とかもお待ちしてます。
今回はスタッフの紹介と、ｉｆのアンケート葉書をちょっとご紹介したいと思います。

Staff

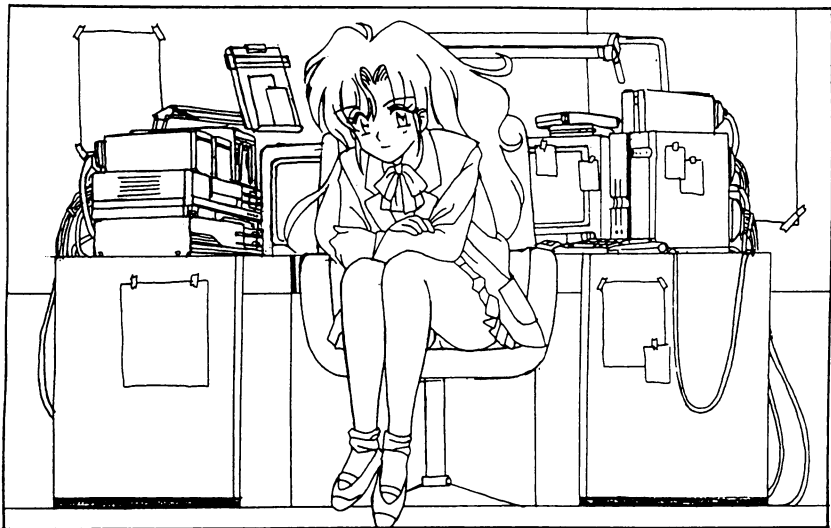
スタッフ紹介

アクティブのソフトはこんな人達で作られていますその１。
文章作成は僕の勝手な解釈です。いいのかな～？（五十音順だ）

その１．あんぽん

アクティブのプログラマー大魔人。あのすばらしいシステムは、結構独断と偏見で、あんぽん先生が、組み上げていくという。あぁおそろしい。
１０本の指と、無数の言語を操る電脳魔術師、とも言われている。外見は眼鏡で、髭面だけど、妙にそれがあっているだんでぃ～な人。ヘビースモーカーで、たばこが無くなると他人のたばこを盗むという豪気な一面もあり。

その２．TakaTan

いろいろな仕事を、こなすマルチタスクなナイスガイ。外見もかっちょいーぞ！　マニュアルの作成とか、パッケージとか、広告レイアウトとか、チラシレイアウトとか、とにかくなんでもこなしちゃう。あ、ＴａｋａＴａｎもたばこ吸うけど、盗みはしません。えらいっ！

その3．聖少女

謎の原画描き様。Hな女の子をかかせたら宇宙じゃ五本の指に入る、と言われている。最近は、仕事に追われてヒーヒー言われております。今も隣で、ブツブツ言ってるなぁ。なんだか疲れてるみたいなので、ほっといておきましょう（笑）彼の発想は、ただの変態さんですね。あ、彼もたばこを吸うなぁ。おかげで隣で座っている僕は、煙たくて煙たくて。もうゴホゴホでやんす。

その4．Boa UP

横文字で、職種と書くと「アートディレクター」　かっちょいー。デジタイズとか原画とか、どかどかグラフィック関係の、総元締め大将なのでした。最近では、熱帯魚に凝っておられるようで、アクティブには熱帯魚の水槽が、３つもあります。おかげで、アクティブ内ではちょっとした熱帯魚のブームが。朝、夕の餌時には、水槽の前に人だかりが出来てしまいます。なんて会社…けどこんな会社だからいいのだ（笑）Ｂｏａさんも、僕の隣の机でお仕事しています。たまにデジタイズ途中で「うき〜！」とか言い出して僕の寿命を縮めてくれる素晴らしい方です。

その5．ぽち屋

６８０００魔術師。Ｔｏｗｎｓ錬金術師。格安ハイスペックＤＯＳ／Ｖユーザー（笑）ぽち屋先生も大変な役職です。端から見てても、すごく大変。もう文章では言い表せないくらい。ちなみに、忙しくなると会社に泊まり込む期間が一番長い偉い人。アクティブで一番、背が高い。すでにジャイアント馬場を越えています（うそ）チキチキマシンのケンケンの笑い真似とか、すげーうまいス。

その6．みっちゃん

アクティブ製ゲームの、スタッフロールに必ず出て来る謎の人。実は社長様だったのだ！しかも女性だ！まいったかドン！けどねけどね、アクティブの中では、密かに「おばさん」と呼ばれていると言う…なんだか悲しい。けれども、豪気ですごい人でやんす。誰も逆らえません。

その7．みんきぃ

グラフィッカーの要。みんきぃさんいないと、アクティブのソフトは発売されません（少しおおげさかな？だけど半分本当）ＣＧ職人さんです。なぜか町野変丸を崇拝されてます。…なじぇ？最近はＸ－６８０００のアニメに凝ってらっしゃる様子。みんきぃ氏のＨＤにはセーラームーンのアニメーションデータが、大量におられます。密かに既婚者、お子様もいらっしゃるのだ。

その8．ゆまっち

通信販売とか、商品発送等々。ユーザーさんへの、いろいろなサポートを、してくれているお姉さん。たまにソフトに入っている、可愛い手紙とかは、彼女の手作りです。最近ではアクティブで運営しているＮＥＴにも顔をだし、結構な人気で好評を奏しているようですが、皆さんの夢をここで壊しちゃおう。彼女は既に結婚されてます。へっへ〜（泣）

その9．ばか

で、これが僕なのですが、客観的な立場でご紹介出来そうにないので省略。

あぁ、うまくごまかせた（笑）

Mail 3

ユーザー様からのおたより紹介　～ｉｆアンケート葉書より～

ご意見・ご希望ございましたら…

中割りのグラフィックや、人物の背景のグラフィックをもっとていねいに描いてほしい。あれじゃ、同人レベルより低いぞ!! シナリオによってかなりの片寄り。(CG、音楽、容量)があった。

はい、同人レベルより低かったですか…
シナリオ毎の片寄りっていうのは他の
方からもたくさん御指摘をいただきました。
…ううううううううう（反省）

ご意見・ご希望ございましたら…

まずぅー、メッセージの誤植（というのかな？）が目立つのはいけないなあ。とりあえず、つかみが悪いと印象が悪くなるッス。
で、かんじんの中身なんですが、#1、2～4と順番にPLAYしていって、数が増えるにしたがってだんだんテンションが下がってくるぅ。別にマルチエンディングがいいって訳じゃないよ。#4は何これぇって思いません？
メッセージテキストを読んでみて、かなり詰め込んだスケジュールだった感じだし（いつもそうだって？）、今回はそれが表にむき出しして感じ。
あまり、いいとは思わんなあ・・・・。

ありがとうございました。

メッセージの誤植と言うのは全部
僕の責任です。ごめんなさい～。
ここでは御指摘を受けていませんが
ＴｒｉＡｎｇｌｅでやってはいけない
ようなミスをしています（汗）
あぁぁボロがでてくるぅぅ（反省）
好感がもてるようになるまで
頑張るッス

ご意見・ご希望ございましたら…

『TryAngle』イチ押しのシナリオです！音楽chanがbestですね！
ところでX68版のシステムはもうちょっと気をつかってほしかった。シナリオ交換の時にFDのEJECTボタンを押したりシナリオ決定にキーを押したりというのはよろしくない！IOCSコール$4EのB_DRVCHKか$4FのB_EJECTを使ってなんとかしてほしいな。次のシナリオ集で出す時やそれなりの書き換えプログラムをつけてくれるとなおGoodだな。うん。
それと、『麻雀幻想曲』のストーリーモードの聖少女さんの絵が好きなので次のシナリオ集には、ぜったい"聖少女さんの絵を入れてほしい。もちろんゲームにね！

BGM
『トライアングル』 J.INAGAKI
『We Love the EARTH』 TMN

ありがとうございました。

この方はイラスト入りでアンケート
送って来てくださいました。こんな
小さなスペースなのに…うれしすぎる。
けど字が潰れないかなぁ。心配。
６８でFD交換時にEjectボタンを押させるのは
ナンセンスだぁ、とのこと。
うううう、手厳しい。

ご意見・ご希望ございましたら…

マニュアルに続編が出るような事が書いてあった。という事は続編が出るとよんだ。はやく続きがやりたいなぁ。そんでもって もっとHなやつがいいです。
次回作 期待してまーす!

ありがとうございました。

続編でます！
こんどこそ誤字脱字を無くします！（笑）
もっともっとH…になってる予定です。
御期待下さい（汗）

ご意見・ご希望ございましたら…

どうも。そのせつは お世話になりまして ありがとうでなりましたです。いやあ
アクティヴも今じゃ けっこーメジャーですねん なんか うれしいですよ。べっ
最近 絵 かいてないなあ がんばろ。5月末ぐらいに出る [blacked out] を見よう
オイラが がんばって 描いた えが のるの。みてみて。えー。タイガーキック。
NEO GEO 買ったんよ 餓狼2 と 一緒に。うーん みなぎる。課長さん。
うむ。しりが カツレツ。あんなあ このまえ 日本橋いったらなあ（略）でやんの。
笑っちゃうね。あははへえ。キャラのライヴにも行ったし。いい具合だよね
ファンレター よくくるけど。なんか みんな オイラっちの文章に 影きょーされてる
みたいで おもしろい。うれしいね。いいね。ああ 仕事につかれた。[blacked out]
[blacked out] [blacked out]やめて チャンネルくんになりたい。で 自分で 絵かくのよ。
楽しい?。あたしは ジョー使い スクリューアッパー。しかも ぷよマスター
タイガーバズーカじゃ。ちえすとお。チェストお（違）。アクティヴのみなさまも お体に
お気をお付けて。お仕事おがんばってくださいね。おねがい。ママー に
気くるってるね。ごめんなさい。なさい。あ。はっぱに水をやらねば。ううテ
ちょー。これでよし。じゃあ また。

ありがとうございました。

ト1

これは実は「和也君の〜」の原画を書かれた大先生（笑）から返って来たアンケート所々に修正が入っていますがあまり気にしないでね。けどこれも字が潰れずに印刷にでるかなぁ…

これは葉書の表に書いてあった女の子↑

ラブリー

ご意見・ご希望ございましたら…

「和也君の憂鬱な一日」カルトキング…
こうゆうものを与えられると気恥かしい26才会社員。

（苦笑）恥ずかしかったですかぁ。
失礼しましたぁ。
「26才会社員」ってところが…
ありがとうございます。出世しても
アクティブのソフトをあそんでくださいね。

ご意見・ご希望ございましたら…

登場する女の子が全て個性的で健気で、
それでいてかわいいですね。
シナリオ1・2でセリフが大きくなるトコは主人公が
ドーヨーしてるのがよく分かって面白かった。
時間の許す限り楽しみたいですね。シナリオ1はたくさん
より道できるみたいだし（笑）。続編が待ち遠しいです。

ラフィル & シス

ありがとうございました。

こちらもイラスト入りっすね。
しかも手放しに誉めていただいてもう
僕しあわせザンスくバカ
続編、というかｉｆ２は進行しています。
御期待下さい。

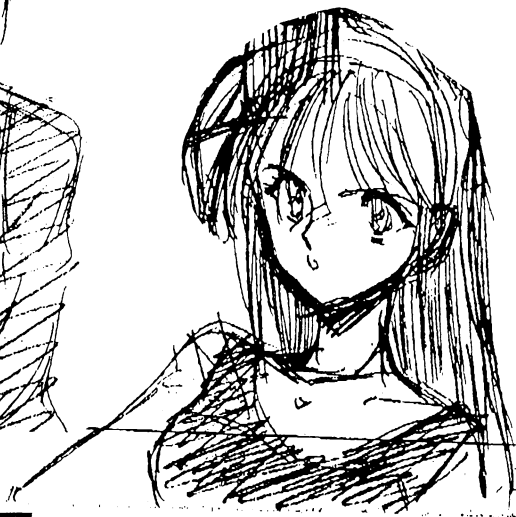
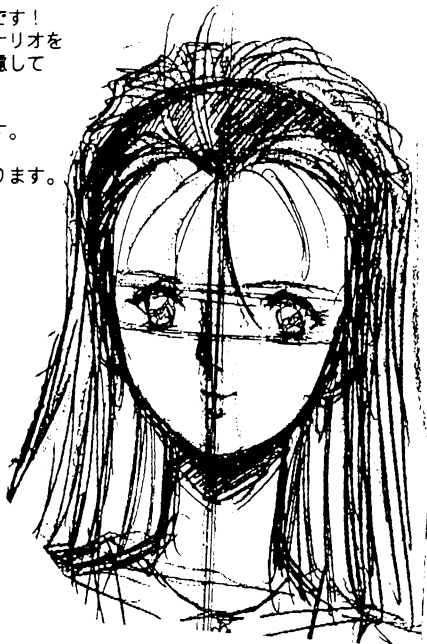
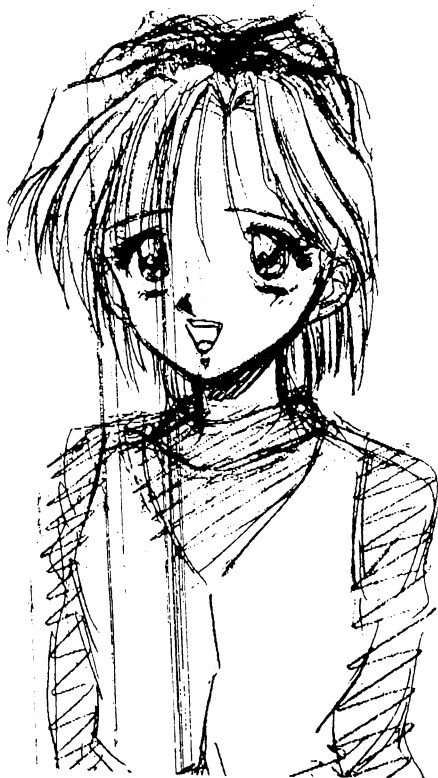
ご意見・ご希望ございましたら…

ショートシナリオ ADV は たくさん
ありますが、他社と差をつける
のは、ボリュームとSAVE機能かな？
裏技あるのかなー？

ありがとうございました。

「裏技ないんです〜」（笑）

次回作のご紹介

Activeの次回作はいきなりですが「ｉｆ２」です！
前作ｉｆのときに入れる事の出来なかったシナリオを
満載！（？）そしてアンケートの御要望を考慮して
以下のような変更点があります。
〜一話づつの話しの内容を少し長くします。
〜代わりに４話構成だったのが３話になります。
〜値段は一緒なの（ひーごめんなさい）
〜あとグラフィックが全部４００ラインになります。
〜もちろん８００ラインもあります！
〜シナリオディスク通信販売決定
〜発売は１０月上旬ｶﾅ?
です。絵は某シナリオの女の子達のラフ。
まだ決定稿じゃないんですけれどもね。

Present

ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄ

ｉｆのときの表紙絵ポスターが結構余っています（泣）
なので持ってない人へプレゼント！
では、麻幻IIのアンケート葉書をお待ちしています。アンケートに
「プレゼント希望」とかいてくだされば先着２０名〜３０名様に
ポスターをおくります。
・・・なんだかありがちなプレゼント。
ｉｆを通信販売で買った人には意味なしですね、ごめんね〜。
次回はなにか変わった物を考えつつ、ｉｆ２でお会いしましょう。んでわっ！

ユーザーサポートについて

■ソフトが正常に動作しない・・・
製品の製造には万全を期しておりますが、万一プログラムが正常に動作しない場合は、次の事をお確かめ下さい。

・ディスクが正しくセットされていますか？
・本体やディスプレイ等は、正しく接続してありますか？
・ディップスイッチなどの設定はあっていますか？
・他のソフトは正常に動作しますか？(動作しない場合、本体の故障が考えられます)
以上の事を確認したが動作しない場合は、誠にお手数ですが、製品の全てのディスクとその時の状況を詳しく書いたメモを同封の上、当社までお送り下さい。到着次第、早急に調査の上、交換品をお送りさせて頂きます。
なお、メモには下記の事項を必ずお書き下さい。

１．使用機種名（ボード類・増設ドライブ等も出来るだけ詳しくお書き下さい）
２．どのような場面で、どの様な事をした時に起こったか
３．そして、どの様な状態になったか
４．お客様の住所・氏名・電話番号

■ディスクを壊してしまった・・・
ご使用上のミスなどで、ディスクを壊された場合は、当社に製品の全てのディスクと修復代として、１０００円（無記名郵便小為替）をお送りください。到着次第、交換品を送らせて頂きます。

■ご質問について・・・
ゲームの内容等に関する電話でのお問い合わせは御遠慮下さい。
必ず往復ハガキかＦＡＸ・ＮＥＴでお願い致します。

《ユーザーサポートお問い合わせ先》
アクティブ　ユーザーサポート係
〒607　京都市山科区大宅桟敷町１
ＴＥＬ．075(502)8063　＜12:00～17:00／日祭日を除く＞
ＦＡＸ．075(502)2973
ＮＥＴ．075(502)2643　＜２４ｈ＞